

EVALUATION DANSE EN SECONDE (NIVEAU 3)

- **COMPETENCES ATTENDUES** : Composer et présenter une chorégraphie collective, en jouant sur l'émotion et en faisant évoluer la motricité usuelle par l'utilisation de paramètres du mouvement (espace, temps, énergie), dans un espace scénique orienté. Apprécier le degré de lisibilité du thème d'étude et l'interprétation des élèves danseurs.

- **SITUATION SUPPORT** : construire et réaliser une chorégraphie à trois en lien avec l'histoire, la musique et les décors. Durée de la chorégraphie : 2 mns.

- **CRITERES ET BAREMES** :

	<u>Enrichir ses potentialités expressives par rapport à... :</u>	APPROPRIATION INSUFFISANT	APPROPRIATION CORRECTE	APPROPRIATION SATISFAISANTE
8 POINTS CONSTRUCTION DE LA CHOREGRAPHIE	<u>LA LISIBILITE DU THEME ET DE SON DEVELOPPEMENT</u> 3 points	La présentation est incomplète , il manque une étape (début, développement ou fin).	Structure repérable : début, développement, fin	Le traitement du thème est abordé de façon riche, diversifiée et/ou originale
	<u>L'ESPACE SCENIQUE:</u> 2 points Exploitation de l'espace scénique	Utilisation figée de l'espace : orientation frontale et centrale	Utilisation dynamique de l'espace : des changements de zone et utilisation de 2 dimensions : L + 1	Utilisation originale de l'espace : entrée, sortie des danseurs et 3 dimensions : L + 1 + H
	<u>LES RELATIONS ENTRE DANSEURS :</u> 3 points Richesse de la relation	Actions juxtaposées Les danseurs se regardent ESPACE LOINTAIN	Actions parfois coordonnées Le contact se fait par les mains : ESPACE PROCHE	Actions toujours coordonnées Contact par différentes parties du corps. CORPS A CORPS, portés
9 POINTS REALISATION INTERPRETATION	<u>L'ESPACE PROCHE:</u> 2 point Construction d'une motricité singulière	Reste debout et utilise les bras ds une amplitude limitée. Motricité quotidienne	Utilise les segments dans différentes amplitudes	Mobilise le buste, le bassin, la tête.
	<u>LE TEMPS:</u> 2 point Construction d'une motricité singulière	Déplacements et mouvements lents	Déplacements et mouvements rapides	Vitesse des déplacements et des mouvements adaptée à l'histoire.
	<u>L'ENERGIE:</u> 2 points Engagement moteur	Mouvements monocordes	Mouvements ou déplacements contrastés : lourd/léger, doux/violent, bruyant/silencieux etc	Mouvements et déplacements contrastés
	<u>L'INTERPRETATION :</u> 3 points Engagement émotionnel.	Pas d'émotion Interprétation confuse, oublis etc	L'émotion n'apparaît qu'à un moment ou par le biais d'un des danseurs. Danseurs concentrés qui captent l'attention	L'émotion est fréquente et entretenue par la prestation de tous les danseurs. Danseur engagé dans son rôle
3 POINTS : SPECTATEUR	Apprécier l'interprétation des danseurs. Différence entre la note du prof et celle de l'observateur	> 3.5 pts : 0 point ; 3 ≤ 0.5 point < 3.5 ; 2.5 ≤ 1 point < 3 ; 2 ≤ 1.5 point < 2.5 ; 1.5 ≤ 2 points < 2 ; 1 ≤ 2.5 points < 1 ; < 1 = 3 points .		

EVALUATION COURSE EN DUREE EN SECONDE (NIVEAU 3)

COMPETENCE ATTENDUE		PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
<p>Niveau 3 :</p> <p>Moduler l'intensité et la durée de ses déplacements, en rapport avec une référence personnalisée, pour produire et identifier des effets immédiats sur l'organisme en fonction d'un mobile d'agir.</p>		<p>Le candidat doit réaliser une séance d'entraînement, dans le respect de son intégrité physique, en relation avec des effets attendus. Il oriente son activité à partir d'un des trois thèmes d'entraînement:</p> <p>Thèmes d'entraînement:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chercher à s'engager dans un effort modéré mais prolongé en développant son endurance fondamentale. - Chercher à maintenir un effort soutenu en développant sa capacité aérobie. - Chercher à produire un effort intense et proche de son maximum en développant sa puissance aérobie. <p>A partir des éléments de son carnet d'entraînement, le candidat présente le plan d'une séance à l'écrit et la forme de travail envisagée sur une durée comprise entre 20 et 25 minutes comportant au minimum deux allures différentes.</p> <p>Pour contrôler ses allures, l'élève bénéficie de repères sonores ou visuels externes, régulièrement annoncés aux candidats (par exemple: signal sonore à chaque minute).</p> <p>A partir des sensations éprouvées en course, des retards et des avances à la balise de référence relevées par son camarade (sous le contrôle de l'enseignant), il apporte un commentaire écrit sur la qualité de son entraînement.</p> <p>L'enseignant apprécie l'engagement de l'élève par l'observation d'indicateurs révélateurs de son effort : attitude de course, niveau d'essoufflement, type de foulée, implication dans sa séance incluant les différentes phases (mise en train, réalisation du projet de course, récupérations). Il se base sur son expérience et la connaissance qu'il a de l'élève pour estimer cet engagement dans la séance.</p>		
POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN COURS DE MAÎTRISE De 0 à 09 pts	COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE De 10 à 20 pts	
4 points	<p>CONCEVOIR</p> <p>Concevoir une séquence d'entraînement comportant, les temps de courses et intensités, les temps et types de récupérations, en lien avec le thème d'entraînement.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Contenus de séance incohérents avec le thème - Charge de travail inadaptée au temps de séance et/ou aux ressources du candidat. <p style="text-align: center;">0 à 1 point</p>	<p>Construction cohérente de la séance</p> <ul style="list-style-type: none"> - Charge de travail réaliste <p style="text-align: center;">1,5 à 2 points</p>	<p>Contenus en relation étroite avec le thème d'entraînement et les ressources du candidat</p> <p style="text-align: center;">2,5 à 3 points</p>
13 points	<p>PRODUIRE en respectant les caractéristiques du thème.</p> <p>Respecter les charges de travail annoncées</p> <p>S'engager dans l'effort.</p>	<p>Production partielle de ce qui est prévu sans respect des contraintes (distances, temps, récupération, ..)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombreux décalages (retards, avances). Manque d'intégration des allures visées. - Engagement dans l'effort parfois feint ou insuffisant au regard des effets visés. Arrêts longs et trop nombreux par rapport au thème pour envisager des transformations. - Principes de techniques de course (placement du buste, foulée) et de gestion d'effort (échauffement, respiration, récupération,) très peu appliqués. <p style="text-align: center;">0 à 7 points</p>	<p>Respect du programme dans ses grandes lignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quelques décalages (retards, avances). - Capacité à réguler rapidement son allure. - Engagement réel dans l'effort (modification du rythme respiratoire, qualité de la foulée, rougeur, etc.), en adéquation avec les effets visés et le thème travaillé. Implication souvent accentuée le jour de l'évaluation. - Consignes techniques partiellement ou momentanément appliquées <p style="text-align: center;">7,5 à 10 point</p>	<p>Respect du thème avec régulations éventuelles pendant la séance.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peu ou pas de décalages. Maîtrise des allures de course. - Engagement optimal dans la zone d'effort visé. - Fatigue visible en fin de séance. Temps de récupération minimisés par rapport à la forme de travail choisie - Effort d'application constante des consignes d'efficacité <p style="text-align: center;">0,5 à 14 points</p>
3 Points	<p>ANALYSER</p> <p>Et percevoir des effets</p>	<p>Bilan sommaire voire inexistant.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ressenti peu ou mal défini. <p style="text-align: center;">0 à 1 point</p>	<p>Bilan partiel.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effets corporels identifiés mais seulement perçus et interprétés en termes de sensations globales <p style="text-align: center;">1,5 à 2 points</p>	<p>Bilan complet.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Description plus précise des sensations perçues mise en relation avec l'intensité de course. <p style="text-align: center;">2,5 à 3 points</p>

EVALUATION BASKET EN SECONDE (NIVEAU 3)

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
<p>NIVEAU 3 : Pour gagner le match, mettre en oeuvre une organisation offensive qui utilise opportunément la contre-attaque face à une défense qui cherche à récupérer la balle au plus tôt dans le respect des règles.</p>		<p>Match à 4 contre 4 sur un terrain réglementaire, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori (1). Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes minimum, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse. Les règles essentielles sont celles du basket, la 3^{ème} faute personnelle est sanctionnée par une exclusion temporaire de 1'30. (1) <u>Commentaires :</u> Le principe d'équilibre du rapport de force : les équipes qui se rencontrent doivent être homogènes entre elles et en leur sein (équipes de niveau). C'est à cette condition que peuvent être révélées les Domaines attendus. Dans certains cas particuliers (contextes spécifiques d'établissement et effectifs), ce principe peut être mis en oeuvre de manière différente : constitution d'équipes de même niveau mais hétérogènes en leur sein, à condition que les individualités puissent se neutraliser.</p>		
Points à affecter	Éléments à évaluer	COMPETENCE DE NIVEAU 3 EN COURS D'ACQUISITION		COMPETENCE DE NIVEAU 3 ACQUISE
		De 0 à 9 points		De 10 à 14 points
8 points	<p>Efficacité de l'organisation collective <i>Degré d'organisation collective de l'équipe</i></p> <p style="text-align: right;"><i>En attaque</i> (3 points)</p>	<p>Organisation offensive simple : l'accès à l'espace de marque est fondée essentiellement sur l'action individuelle du porteur de balle ; début d'un jeu à deux partenaires dans le couloir central, pour accéder à l'espace de marque. Discontinuité du jeu.</p>	<p>Organisation offensive qui utilise prioritairement le jeu rapide pour prendre de vitesse le repli adverse et accéder à l'espace de marque : la contre-attaque s'avère un moyen efficace de gain de la rencontre. La balle progresse vers la cible dès l'entrée en possession par l'action coordonnée d'au moins deux partenaires . Début d'utilisation des couloirs latéraux et exploitation du jeu en profondeur.</p>	<p>Organisation offensive qui se caractérise par l'utilisation opportune et volontaire d'un jeu rapide organisé en fonction du rapport de force existant. Organisation offensive capable de passer d'un jeu rapide à un jeu de transition en fonction du repli adverse.</p>
	<p style="text-align: right;"><i>En défense</i> (3 points)</p>	<p>Organisation défensive désordonnée, caractérisée par la prise en responsabilité d'un adversaire direct. Défense perméable loin du ballon. La pression directe sur le porteur, en nombre, permet parfois la récupération de la balle.</p>	<p>Organisation défensive qui cherche à récupérer rapidement le ballon, caractérisée par la prise en responsabilité d'un adversaire direct. La défense gêne la montée de balle, impose des temps d'arrêts à la progression de balle adverse en contestant l'avancée du porteur de balle ; les rôles se distribuent en fonction du statut défenseur sur porteur de balle / non porteur de balle). L'organisation adoptée favorise les interceptions. Début d'entraide.</p>	<p>Organisation défensive qui s'organise autour d'une consigne collective, en relation avec le jeu adverse : capable de se coordonner pour presser, harceler le porteur de balle et dissuader l'échange, le plus tôt possible (dès le repli). Aide relativement efficace au partenaire dépassé.</p>
<p>Gain des rencontres (2 points)</p>		<p>De 0 point En fonction du nombre de matchs joués et donc gagnés ou perdus à 2 points (plus éventuellement les paniers encaissés/ paniers marqués)</p>		
12 points	<p>Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective</p> <p style="text-align: right;">(6 points)</p> <p><i>En attaque : Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle</i></p>	<p>Joueur passif ou peu vigilant. Connaissances réglementaires approximatives : parfois, difficulté de contrôle de soi. Joueur concerné si la balle arrive dans son espace de jeu.</p> <p><u>PB :</u> peu d'analyse du contexte et de la pression défensive pour enclencher une action. Regard centré sur la balle. <u>NPB :</u> suit le jeu, s'oriente par rapport au PB, peu d'enchaînement d'actions.</p>	<p>Joueur impliqué et lucide. Connaissances réglementaires précises qui lui permettent un engagement moteur maîtrisé et une attitude loyale dans l'opposition. Joueur attentif aux événements du jeu, capable de réagir selon la circulation du ballon et la pression adverse. Capable d'enchaînement d'actions simples. <u>PB :</u> sait prendre des informations, et gère l'alternative jouer seul ou avec un partenaire en fonction du contexte de jeu pour faire progresser la balle ; capable d'accélération. Repère situation favorable de tir. <u>NPB :</u> se rend disponible par rapport au partenaire (à distance de passe, en dehors de l'alignement porteur/défenseur ; orientation partagée PB /cible ; changement de rythme).</p>	<p>Joueur organisateur. Utilise les règles comme intentions tactiques. Joueur capable de s'impliquer dans une organisation collective choisie au préalable, de tenir un rôle spécifique au cours des phases de jeu (réorganise son équipe, conseille, sait dépasser des situations critiques générées par l'opposition...). <u>PB :</u> capable de conserver la balle sous pression défensive, de créer le danger par des changements de rythme ou de direction. Pertinent dans ses tentatives de tirs. <u>NPB :</u> propose des alternatives de jeu près ou loin du ballon, adaptées au rapport de force et aux qualités du porteur de balle.</p>
	<p><i>En défense : efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle</i> (6 points)</p>	<p><u>Défenseur :</u> éprouve des difficultés à maintenir une distance réglementaire avec son adversaire direct. Souvent en déséquilibre, il commet des fautes et des violations.</p>	<p><u>Défenseur :</u> gêne et ralentit la progression de balle. Capable d'ajuster la distance le séparant de son adversaire, en fonction de la proximité de la balle.</p>	<p><u>Défenseur :</u> variété des placements et déplacements en fonction des intentions défensives de harcèlement /dissuasion. Capable d'intervenir si partenaire dépassé.</p>

SYNTHESE DE LA FICHE D EVALUATION HANDBALL EN SECONDE (NIVEAU 3)

(document pour les élèves et les parents)

COMPETENCES ATTENDUES :

Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive qui utilise opportunément la contre-attaque face à une défense qui cherche à récupérer la balle le plus rapidement possible dans le respect des règles.

PRINCIPES D'ÉLABORATION DE L'ÉPREUVE D'ÉVALUATION

Matches en 5c5 ou 6 contre 6 sur un terrain réglementaire, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré a priori (1).

Match de 2 mi temps de 6 à 10 mns avec 2 mns de récupération.

Les règles essentielles sont celles du handball sauf pour l'engagement après un but qui se fait par le gardien à partir de sa zone.

	<u>Acquisition Insuffisante</u>	<u>Acquisition correcte</u>	<u>Acquisition satisfaisante</u>
ORGANISATION COLLECTIVE EN ATTAQUE Sur 3 points	G et F : 0 point <u>Pas d'organisation visible :</u> - les couloirs latéraux ne sont pas occupés ↓ Les actions individuelles prédominent.	G : 1 à 2 points F : 2 à 3 points <u>Organisation visible mais inadaptée :</u> La contre-attaque s'avère un moyen efficace de gain de la rencontre ↓ Actions juxtaposées : les actions à 2 prédominent.	G : 3 à 4 points F : 4 points <u>Organisation visible et adaptée :</u> Organisation offensive capable de passer d'un jeu rapide à un jeu de transition en fonction du repli adverse. Utilisation des couloirs latéraux.
ORGANISATION COLLECTIVE EN DEFENSE Sur 3 points	G : 0 point F : 1 point <u>Pas d'organisation visible :</u> - la défense individuelle n'est pas mise en place : plusieurs joueurs sur le Porteur de Balle.. ↓ Les actions individuelles prédominent.	G : 1 à 2 points F : 2 à 3 points <u>Organisation visible mais inadaptée :</u> - prise en responsabilité d'un adversaire direct (peu d'entraide) ↓ Actions juxtaposées	G : 3 à 4 points F : 4 points <u>Organisation visible et adaptée :</u> capable de se coordonner pour presser, harceler le porteur de balle et dissuader l'échange ↓ Actions coordonnées
EFFICACITE INDIIVIDUELLE EN ATTAQUE Sur 6 points	G : 1 point F : 1 à 2 points <u>Joueur passif :</u> - <u>P de B (1)</u> : Utilisation systématique de la passe ou du dribble + choix du tir non pertinent. - <u>N P de B (2)</u> : court mais ne se démarque pas (reste aligné)	G : 2 à 4 points F : 3 à 5 points <u>Joueur impliqué:</u> - <u>P de B</u> : Utilisation appropriée de la passe ou du dribble = progression du ballon + tire d'une position favorable mais ne marque pas fréquemment. - <u>N P de B</u> : se démarque en respectant son couloir.	G : 5 à 6 points F : 6 points <u>Joueur organisateur :</u> - <u>P de B</u> : Recherche la passe et le dribble décisif + conserve sous la pression + tir en position favorable et marque souvent. - <u>N P de B</u> : fait des appels de balle près ou loin selon le partenaire.
EFFICACITE INDIIVIDUELLE EN DEFENSE Sur 6 points	G : 1 point F : 1 à 2 points <u>Joueur passif</u> Suit son adversaire direct de manière passive + ne ferme pas l'accès à la cage + commet des fautes	G : 2 à 4 points F : 3 à 5 points <u>Joueur impliqué</u> - Ferme l'accès à la cage + Gêne le porteur de balle. + Construit une attitude défensive règlementaire	G : 5 à 6 points F : 6 points <u>Joueur organisateur</u> harcèlement/dissuasion + Capable d'intervenir si partenaire dépassé..
EFFICACITE COLLECTIVE : Gain des matches Sur 2 points	<i>G et F : 0 point</i> <i>Seulement des matches perdus.</i>	<i>G et F : 1 point</i> <i>Matches perdus = matches gagnés.</i>	<i>G et F : 2 points</i> <i>Matches perdus < matches gagnés.</i>

EVALUATION VB EN SECONDE (NIVEAU 3) : fiche élève.

EFFICACITE DE L'ORGANISATION COLLECTIVE : 8 points

	Niveau 3 non atteint		Niveau 3 atteint	
	0 LES TOURISTES 1	1.5 LE GROUPE 2	2.5	L'EQUIPE 3
EN ATTAQUE : - FAIRE PROGRESSER LE BALLON - ATTEINDRE LA CIBLE 3 POINTS	- Pas d'organisation offensive visible. - Peu de balle arrive en zone avant : renvoi direct fréquent. - Pas de cible identifiée : renvoi en face.	- Organisation offensive visible (2-2, 1-3) mais inadaptée aux adversaires. - Intention de passer par la zone avant mais réalisation aléatoire. - Attaque depuis la zone avant.	- Organisation offensive efficace (1-3) et adaptée aux adversaires: choisir l'attaquant. - 2° touche jouée par le passeur - Les attaques atteignent le fond du terrain adverse.	

	Niveau 3 non atteint		Niveau 3 atteint	
	0 LES TOURISTES 1	1.5 LE GROUPE 2	2.5	L'EQUIPE 3
EN DEFENSE : - PROTEGER LA CIBLE - RECUPERER LE BALLON 3 POINTS	- Pas d'organisation défensive visible - Action individuelle : renvoi en face - Sauvegarde du terrain ds l'urgence : la balle ne touche pas le sol.	- Organisation défensive visible au début du point sans adaptation à l'équipe adverse. - Sauvegarde du ballon ds l'urgence : la balle est remontée.	- Remplacement de l'équipe après le renvoi : organisation défensive visible durant le point.	

	0	0,5	1	1,5	2
RESULTAT DES MATCHES	Seulement des matches perdus	Matches perdus avec peu d'écart	Matches perdus = matches gagnés	Matches gagnés	
2 POINTS					

EFFICACITE INDIVIDUELLE : 12 points

	Niveau 3 non atteint			Niveau 3 atteint	
	0 JOUEUR PASSIF OU PEU VIGILANT 1	2 JOUEUR IMPLIQUE ET LUCIDE. 4	5	JOUEUR ORGANISATEUR. 6	
PORTEUR DE BALLE: * Le service. * La passe * L'attaque 6 POINTS	- Services aléatoires. - Frappe explosive mais jouable par les partenaires. - Renvoi dans le camp adverse - Partenaire du Porteur de Balle : Statique	- Services assurés mais facile - Passe contrôlée : balle haute permettant la construction d'une attaque - Renvoi au fond du camp adverse. - Partenaire du Porteur de Balle : se prépare à agir ds sa zone	- Services placés. - Passe précise : passe haute et près du filet - Renvoi placé ou accéléré - Partenaire du Porteur de Balle : offre des solutions dans sa zone pour permettre le relais ou l'attaque.		

	Niveau 3 non atteint			Niveau 3 atteint	
	0 JOUEUR PASSIF OU PEU VIGILANT 1	2 JOUEUR IMPLIQUE ET LUCIDE. 4	5	JOUEUR ORGANISATEUR. 6	
NON PORTEUR DE BALLE: * Réception de service * Défense. * Déplacements 6 POINTS	* Réceptionne et défend en catastrophe : les partenaires sont mis en difficulté. * Déplacements inexistant	* Réceptionne et défend les balles faciles (lentes ou sur soi) : les partenaires peuvent les jouer. * Déplacements tardifs.	* Réceptionne et défend les balles proches (quelques contres): les partenaires peuvent construire une attaque. * Déplacements fréquents		